

Animació i lectura

La lectura en l'animació sociocultural

Xavier Mínguez i López
Universitat de València
Escola d'Animadors Edetània

ANIMACIÓ I LECTURA

En l'expressió “animació a la lectura” hi conviuen dues paraules a primera vista francament antagòniques com són “animació” per una banda i “lectura” per una altra. Animar és, segons el diccionari (Generalitat Valenciana 1996), “infondre l'ànima, dotar de vida”. La lectura, en canvi, apareix sempre envoltada de l'aura de concentració solitària que l'allunya bastant del que és l'aspecte lúdic i recreatiu que s'associa a l'animació. Victor Moreno (1998) avisava dels perills d'utilitzar les metàfores sobre la lectura per tal d'estalviar-se de dir coses sobre ella. Sens dubte en l'animació a la lectura hi ha una confusió de terminologia que en molts casos fa que aquesta es banalitze, o si més no, es propose des de terrenys que no són els propis de la didàctica sinó més prompte els propis de l'animació sociocultural. En aquest article ens proposem de delimitar els dos conceptes que, si bé s'entrecreuen amb una gran productivitat en l'esfera d'allò creatiu i lúdic, parteixen d'objectius clarament diferenciats. Proposarem finalment algunes activitats que, des de l'animació sociocultural tenen la lectura com a excusa o com a escenari.

L'animació que s'entén com a tal és sens dubte l'animació sociocultural, terme que apareix a finals dels anys 70 per referir-se a les actuacions que en l'àmbit del temps lliure es duïen a terme de manera ja sistemàtica. L'animació sociocultural parteix d'uns pressupòsits determinats, ço és, un context històric propici (la modernitat i postmodernitat), l'aparició del concepte d'oci i temps lliure i uns col·lectius necessitats (joves urbans amb escasses opcions d'ocupar el lleure, grups marginals, etc.). Segons Ezequiel Ander-Egg (1981), que arreplega definicions anteriors:

És una tecnologia social que, basada en una pedagogia participativa, té com a finalitat actuar en diferents àmbits de la qualitat de vida, mitjançant la participació de la gent en el seu propi desenvolupament sociocultural.

Així trobem que l'expressió “animació” en els seus inicis venia definida per la seua vessant social, per l'acció social que es creava entorn a col·lectius mancats de recursos per ocupar el seu temps lliure. Òbviament la societat ha canviat molt i avui en dia l'animació sociocultural arriba a d'altres col·lectius no necessàriament necessitats però ansiosos de rebre les experiències pròpies d'aquesta proposta. Marisa Monera (1985) incideix en la seua vessant educativa i en distingeix dos tipus d'animació:

- a) aquella que es realitza en un marc determinat ja que recupera el sentit que comentàvem adés de “donar vida” (a un barri, a una casa de joventut, a un grup esportiu, etc.)
- b) i aquella que tracta d’actuar en tots els àmbits de desenvolupament de la qualitat de vida en el si d’una comunitat.

El sentit educatiu ens interessa particularment ja que l’animació a la lectura es proposa sempre des d’instàncies educatives o amb finalitats educatives. Ací veiem, doncs, que tots dos àmbits són susceptibles de suportar una planificació d’animació a la lectura, tant en un marc determinat com en una comunitat (podria ser perfectament l’acció dels plans lectors).

Xavier Ucar (1992) fa un repàs exhaustiu a les definicions que s’han vingut a donar les darreres dècades al terme “animació sociocultural”. Ell en distingeix vuit diferents procediments de definició del terme: definicions a partir d’una experiència pròpia, definicions en negatiu, definicions a partir de la ponderació de definicions elaborades per altres autors, definicions i/o conceptualitzacions inferides a partir de l’etimologia del terme “animació”, definicions a partir d’uns eixos, uns processos, unes tendències que travessen, interseccionen o conformen l’animació sociocultural, caracteritzacions de l’animació a partir de la formulació de tota una sèrie de trets sistemàtics, definicions des d’una perspectiva bidimensional i definicions que posen l’èmfasi en un aspecte concret. Aquest repàs, indispensable si es vol atendre al que Gómez (1987) anomena “llenguatge polisèmic” i al que ella considera com “una falta de models de referència comuns”, acaba amb una definició pròpia que arrebilem ací:

Entiendo la animación sociocultural como “un proceso susceptible de intervención tecnológico-educativa en una comunidad delimitada territorialmente, que tiene por objetivo convertir a sus miembros, individual y socialmente considerados, en sujetos activos de su propia transformación y la de su entorno, de cara a la consecución de una mejora de su calidad de vida.

Ucar incideix especialment en el caràcter de “procés” que té el terme animació, d’acció sobre la comunitat. Ja veurem més endavant la importància d’aquesta acció, d’aquesta intervenció en la comunitat més enllà dels actes anecdòtics o puntuals.

Acabarem el nostre recorregut per la definició d’“animació” amb la recapitulació que fa Joan M^a Senent (1998):

- La animación parece ser un conjunto de técnicas sociales de intervención sobre grupos sociales así como sobre territorios establecidos.
- Se basa en una metodología participativa en la que el individuo y el grupo son los protagonistas de sus acciones.
- Intenta transformar la realidad social de las personas y grupos sobre los que actúa.

- Debe tender a mejorar la calidad de vida al tiempo que los procesos de comunicación y socialización.
- Va dirigida un público de todas las edades, cada una de ellas reclamando un tipo de animación específica, por contraposición a la Educación del tiempo libre que se centra más en un público de niños, adolescentes y jóvenes.
- Aún cuando se plantea abierta a todos no olvida que son las clases sociales más desfavorecidas quienes más necesidad tienen de ella.

Senent considera tres àrees d'intervenció, en el terreny relacional, el lúdic i festiu i l'assistencial. D'aquesta manera tindríem delimitats tan el concepte com els àmbits d'actuació dels animadors.

En el cas de l'animació a la lectura, ni la definició ni els àmbits estan plenament delimitats. L'expressió apareix als anys setanta amb l'oberturisme dels darrers anys del franquisme que permetien desenvolupar orientacions pedagògiques més progressistes. L'animació a la lectura apareix en una Espanya propera a la plena alfabetització (almenys formal) i en certa mesura intenta prestigiar una activitat que, en certs sectors populars, era un sinònim d'inactivitat. A Domech, C., Martín, N. i Delgado, M^a.C. (1994) proposen aquesta definició:

La ANIMACIÓN A LA LECTURA consiste, pues, en una actividad que se propone el acercamiento y la profundización en los libros de una forma creativa, lúdica y placentera. Hay que tener claro que el aprendizaje de la lectura se considera una competencia técnica, mientras que el hábito lector constituye un comportamiento, y en este caso, el placer se entrelaza con el entorno y las necesidades internas.[...] Consideramos de utilidad toda estrategia, aunque sea concreta, que tenga como protagonista al libro, si bien, a largo plazo, puede que no genere un hábito lector.

En termes pareguts s'expressa Blanca Calvo (1999) quan diu “Animación a la lectura es todo eso y mucho más. Según yo creo, comprende cualquier actividad orientada a aumentar el número de personas que disfrutan con los libros”. Sens dubte és aquest un plantejament que trobarem en moltes publicacions. Per a aquests autors i autores en l'animació lectora *tot val*; qualsevol activitat que toque, ni que siga de lluny, el món dels llibres constitueix un element dinamitzador que contribueix a crear nous lectors. Així, s'etiqueta com a “animació a la lectura” l'actuació d'un conta-contes a l'escola, la visió d'una pel·lícula, la realització d'un dibuix, la lectura coral d'un text o la confecció d'una fitxa de lectura. Tot sembla entrar en el mateix sac ja que *tota pedra fa paret*.

Darrerament s'han alçat veus en contra d'aquesta concepció massa ambigua i dispersiva i els esforços d'animació lectora es veuen concentrats en plans lectors (Fluixà

1995, Ballester 2000), activitats a biblioteques (Ontoria i Pérez, 1997/Perepérez 1995) o en altres àmbits com la família (Pennac 1993/ Duran i Ros 1995). Fluixà, per exemple entén l'animació lectora com

Una acció compartida i col·lectiva que permeta fomentar la lectura a través d'activitats i estratègies, tenint en compte les immenses possibilitats lúdiques i motivadores que engresquen els xiquets i les xiquetes amb els llibre i que permeten formar aquest hàbit a través del gaudi, del plaer.

I recomana la posada en marxa de plans lectors on participen pares i mares, docents i biblioteques en una acció comuna. En termes pareguts s'expressa Perepérez quan diu:

[...] per a fer una animació lectora eficaç cal que es tinguin en compte diversos factors com són l'àmbit d'actuació, la realitat social del grup al qual ens adrecem, la realitat social i cultural de la població i les relacions interculturals de la comunitat. **Lògicament qualsevol persona o grup que intente fomentar l'hàbit lector necessita haver dissenyat un programa general d'animació, però a l'hora de la pràctica tota activitat ha de ser concreta i cada grup de destinataris té uns problemes i unes solucions o demandes diferents.**¹

És a dir, no basta amb aparéixer un dia a una escola disfressat de bruixot, fer quatre bromes rimades i anar-se'n pensant que en un futur els infants esdevindran lectors per art de màgia. Tota animació a la lectura, si realment vol crear futurs lectors, ha de contindre una planificació a mitjan termini que contemple, no sols el gaudi i la diversió dels destinataris, sinó també les seues actituds prèvies cap al fet literari, cap a la lectura, cap als *animadors*. Ha de partir d'uns objectius precisos on predomine sobre tots el de crear un hàbit lector. Com la paraula indica, un *hàbit* comporta una rutina i la rutina no es crea amb accions puntuals.

Així doncs, des del nostre punt de vista, l'animació sociocultural no és lloc més adient per a crear eixe hàbit ja que els centres on es du a terme aquestes animacions (moviment escolta, juniors, colònies, granges escola, etc.) no tenen com a objectiu principal crear lectors sinó bàsicament entretenir, preferiblement a través d'un itinerari formatiu centrat en el temps lliure i en alguns casos un ideari propi. Això no lleva que a aquestes activitats lúdiques no s'hi puguin incloure activitats que tinguin un rerafons literari. De fet sí que podem recuperar alguns aspectes de l'animació sociocultural que seran molt rendibles des de l'animació a la lectura. Una és el concepte de procés. De la mateixa manera que en l'animació sociocultural es parla d'intervencions amb una finalitat educativa, social o "de millora de la qualitat de vida", també nosaltres proposarem

¹ El subratllat és nostre

l'animació a la lectura, des de qualsevol àmbit, com a una acció de *millora de les persones*, si se'ns permet l'expressió. L'acció serà una consigna que ens permetrà participar també en l'àmbit de la marginació on en resten molts col·lectius (no només marginals per raons econòmiques sinó també culturals). També recuperem la dimensió educativa. És a dir, no només pretendrem l'objectiu de la creació de lectors sinó que també incidirem en els components educatius de les activitats on s'hi involucren els actants. En tot cas, si no aconseguim crear lectors haurem acomplert part de la nostra tasca en transmetre conceptes, procediments i actituds vàlides per a d'altres contextos.

Finalment, tampoc renunciem dins de l'animació lectora a la dimensió comunicativa, participativa i cooperativa que anomena Senent per a l'animació sociocultural. Aquests aspectes altament formatius en allò tocant a la maduresa i sociabilitat de les persones no estan renyits amb l'acte individual de la lectura ja que aquest esdevé un acte social en ser compartides les lectures per una comunitat. És el cas dels clàssics que citava Calvino (1995), que constitueixen la memòria col·lectiva dels pobles.

Així doncs, una volta vista la relació, minsa d'entrada, entre ambdós conceptes podem afirmar que la lectura i el fet literari poden tindre un paper actiu en la configuració de les activitats pròpies del temps lliure. Concretament anomenarem tres punts de vista:

- 1.- La lectura com a escenari.
- 2.- La lectura com a excusa.
- 3.- La lectura com a punt d'arribada.

Aquesta tipologia, que segueix de prop la de l'animació lectora té com a diferència el fet que cap de les activitats que s'hi proposen no té com a objectiu principal la creació d'un hàbit lector sinó l'entreteniment, en aquest cas, amb una ambientació literària. Veiem alguns exemples.

La lectura com a escenari

Proposarem en aquest punt la realització d'una jornada temàtica sobre el llibre de *Charlie i la fàbrica de xocolata*, de Roal Dahl (1985), tot un clàssic de la literatura infantil.

UN DIA A LA FÀBRICA DE XOCOLATA

OBJECTIUS:

- Millorar destreses físiques com la carrera curta, el moviment controlat i silencis o caminar a les fosques.
- Acceptar la varietat en el menjar a partir de la pròpia experimentació.
- Col·laborar en equip per tal d'aconseguir objectius comuns.
- Fer conèixer un llibre de la literatura infantil i promoure la seua lectura.
- Estimular la creativitat.

Descripció de l'activitat:

El joc, que es duria a terme a un campament a l'aire lliure, duraria tota una jornada i consistiria en el pas d'una sèrie de proves que permetrien assegurar-se el sopar de la nit. Per a això s'explica l'argument de *Charlie i la fàbrica de xocolata* on cinc xiquets i xiquetes són premiats en haver descobert un dels cinc embolcalls de xocolata daurats, a la fàbrica de xocolata del senyor Wonka. Allí un es quedarà com a amo de la fàbrica (i tindrà dret a sopar) si aconsegueix superar totes les proves. Nosaltres proposem aquestes:

- 1.- Matí. El joc s'explicaria després de desdijunar i la primera prova seria **buscar per grups els cinc embolcalls daurats que hi ha amagats al bosc**. Per evitar malentesos es dividiria la zona en cinc subzones amb un embolcall a cadascuna d'aquestes zones. Una volta els grups hagueren trobat el seu embolcall haurien de passar una prova col·lectiva d'habilitat per tal de poder entrar a la fàbrica.
- 2.- L'entrada a la fàbrica de xocolata és un autèntic laberint. **El grup haurà de recórrer un circuit amb els ulls embenats i amb la sola guia d'un company o companya que quedarà lliure**. El circuit haurà estat preparat pels monitors i monitores. Una volta s'acaba aquesta prova es fa una parada per esmorzar.
- 3.- A la sala de xocolata tot és de xocolata i, endut per la seua golafreria, Augustus Boop s'ha quedat enganxat a una canonada. **Cal rescatar Augustus (un monitor per grup) que està lligat a un arbre. Per a desfer els nusos i baixar el monitor de l'arbre cal convèncer els Umpa-lumpa, que només es deixen seduir per les danses. Així doncs, cal inventar i representar una dansa per a Augustus**.
- 4.- Passem ja a la sala dels invents. Ací **cal inventar un menjar original amb els ingredients del menú del dia**. Es premiarà, sobretot, la creativitat en la combinació dels diferents elements, el sabor i la presentació.

5.- Sembla que a algú de cada grup li ha sentat malament el dinar (com a Violet i el xiclet). **Caldrà transportar-lo d'una part a l'altra del campament en una llitera improvisada amb els elements que tenen a mà.**

6.- Una volta a aquest nou escenari jugarem amb la televisió de xocolata. Al llibre serveix per transportar rajoles de xocolata, nosaltres la utilitzarem per a fer programes. **Es repartirà per grups diferents models de programes televisius: concursos, telenotícies, documentals, espectacles, etc. Els grups hauran de preparar i representar aquests programes per a enviar-los a totes les parts del món via satèlit.**

7.- Després d'haver vist la televisió de xocolata encara no està clar per a qui serà la fàbrica. Per a això el senyor Wonka, aprofitant que s'acosta la nit, ha preparat un **joc de stalking per tal de trobar la resposta. Caldrà trobar, sense fer el més mínim soroll i avançant sense ser vist, el sobre amb la decisió, custodiat pels Umpa-lumpa (monitors).**

8.- Al final del joc es fa un recompte de punts i es veu que tots són mereixedors de quedar-se amb la fàbrica de xocolata. Al final de la jornada es pot aprofitar per fer una recapitulació i repassar les danses que s'han creat, les receptes, els programes, etc. Si volen saber quina és la vertadera història de Charlie hauran de llegir el llibre.

En aquest tipus d'activitat la lectura és l'escenari el que ens fa arrancar diversos joc amb relació amb el llibre en qüestió. En aquest cas hem seguit l'estructura del llibre per tal d'estructurar també la jornada i oferir pistes de quin és el seu argument. La modificació arbitrària de l'acció de *Charlie i la fàbrica de xocolata* és una llicència que ens permetem en vista que dins dels objectius de la jornada no entra necessàriament conèixer el llibre sinó que estan enfocats a una major maduresa en la vida de campament.

Altres activitats paregudes i on podem utilitzar llibres com a escenari són: la vetlada, el rally o les jornades tema (Senent 1998).

CREEM LLIBRES-OBJECTE

OBJECTIUS:

- Buscar el costat lúdic de la literatura.
- Experimentar amb les pròpies destreses en activitats de plàstica i amb la pròpia imaginació.
- Col·laborar amb el grup en la creació d'un objecte per a exposar a la resta del grup.

Descripció de l'activitat:

Als diferents grups del col·lectiu se'ls explica que està en marxa una exposició de llibres-objecte. Aquests artilugis serveixen per contar una història amb el suport físic d'una construcció que bé pot contar la història a través de vinyetes, bé a través de fragments de text enganxats en parts estratègiques del llibre, bé en caixetes, calaixos, taüts o qualsevol mena de localització on el llibre-objecte pugui contingre un text. El llibre objecte pot tindre forma d'edifici on a cada finestra es conta una història; de paisatge, on es recorre la història resseguint els diferents escenaris que hi haja; de falla, on a cada escena hi ha un fragment de narració, etc. La imaginació i la creativitat són imprescindibles per a la creació d'aquests artilugis conta-històries.

Finalment, cada grup haurà de contar a la resta de grups la seua història ajudant-se del seu llibre-objecte.

En aquest cas la lectura és completament secundària tot i que és l'excusa que ens permet crear un objecte de manera col·lectiva. Les històries seran probablement molt curtes i poc desenvolupades ja que, habitualment, els infants es deixaran dur per la creació plàstica. En tot cas, és un bon exercici per motivar la confecció d'històries amb el rerefons d'una màquina que els ajudarà a contar-les.

CONTES ESBOCINATS

OBJECTIUS:

- Posar a prova les pròpies destreses i habilitats tan individuals com grupals amb la intenció de llegir un conte.
- Col·laborar amb el grup per tal d'aconseguir els objectius proposats.
- Crear un ambient de fira amb elements naturals.

Descripció de l'activitat:

Es tracta de fer una kermesse, Senent (1998), on el premi de cada prova és un fragment d'història. Els grups necessiten passar per totes les proves de la fira i guanyar un mínim de punts per tal d'aconseguir els fragments necessaris per a poder llegir-la sencera. En alguns casos el conte apareixerà desordenat fins que no es tinguen totes les peces necessàries. Donem ací una petita llista de possibles jocs que es poden proposar, sempre seguint el model de Senent:

- Matança. Consisteix a intentar estimbar una sèrie de pots, llançant una pilota de tennis dues o tres voltes. Els pots es col·loquen en piràmide.
- Diana. Llançament de dards.
- Carrera de botelles. Sobre una taula inclinada uns 30°, s'ha de fer pujar una botella espentant-la amb un pal de granera fins fer-la caure per la part superior.
- A la caça de la llima. En una saba amb aigua hi sura una llima. Aconsegueix el premi aquell que aconsegueix agafar la llima amb la boca.
- Bufetes. Cal rebentar un nombre de bufetes utilitzant uns dards.
- Etc.

Les proves poden variar i adaptar-se a les condicions del lloc on es realitza l'animació: a l'aire lliure, cobert, en un local, etc.

En aquest cas la lectura és un *premi* per a aquells que compleixen totes les proves. Òbviament hauríem de procurar que tots els participants aconseguiren les seues històries. El final ben bé podria consistir en la lectura de les diferents històries per part dels grups. Hi ha moltes activitats que es poden modificar per tindre la lectura com a punt d'arribada. Per

exemple utilitzar un text com a suport d'un missatge xifrat que s'interpreta per fragments segons avança el joc. També com a base d'una prova de lectura o dramatització en veu alta o com a punt de partida per a la reescriptura.

CONCLUSIONS

Així doncs, veiem que la relació entre l'animació sociocultural i l'animació a la lectura pot ser molt rendible des de tots els pressupòsits que marca la primera: el caràcter socialitzador, la vessant educativa i formativa i, fins i tot, amb el component comunicatiu i cooperatiu desitjable en tota activitat lúdica. Volem incidir, però, que la inclusió d'activitats d'aquest tipus on la lectura és un recurs més no poden ser considerades creadores d'hàbit lector de no ser que s'incloguen en una programació més àmplia on la lectura i aquest hàbit lector siguin recurrents. Aprofitem, de pas, per a suggerir aquesta dimensió nova per als grups que habitualment es dediquen a l'animació amb infants i adolescents, a fer un pas endavant en la seua tasca formadora i apliquen o s'integren en plans lectors que procuren als seus educands un contacte amb el fet literari fora de l'àmbit escolar. Aquest contacte reforçaria en gran mesura la tasca diària de mestres i bibliotecaris ja que ajudaria a considerar la lectura, no com a un fet associat necessàriament a l'escola, sinó també com a una oferta vàlida i atractiva per al propi temps d'oci, qüestió que ja hem ressenyat en anteriors treballs (Mínguez 2000).

Augurem doncs una llarga i productiva relació entre l'animació sociocultural i l'animació a la lectura.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES:

- ANDER-EGG,E. (1981): *Metodología y práctica de la Animación sociocultural*, Ed Marsiega, Madrid
- BALLESTER, J. (2000) *L'educació literària*, Universitat de València, València
- CALVINO, I. (1995) *Perché leggere i classici*, Mondadori, Milano
- DAHL, R. (1985) *Charlie i la fàbrica de xocolata*, ed. La Magrana, El petit Esparver, Barcelona
- DOMECH, C., MARTÍN, N., DELGADO, M^a.C. (1994) *Animación a la lectura . ¿Cuántos cuentos cuentas tú?*, Ed. Popular, Madrid
- DURAN, T. i ROS, R.(1995) *Primeres literatures. Llegir abans de llegir*, La Galera, Barcelona
- FLUIXÀ, J.A. “Jocs i estratègies d’animació a la lectura”, en GENERALITAT VALENCIANA(1995) *Materials didàctics per a l’ensenyament en valencià*, Generalitat Valenciana, València
- GENERALITAT VALENCIANA (1996) *Diccionari valencià*, Ed. Bromera, Alzira
- GOMEZ , C. (1987) “La animación sociocultural. Conceptos fundamentales”, *Documentación Social, Revista de estudios sociales y de sociología aplicada* N.70 Enero-Marzo 1988. Cáritas Española. Madrid.
- MONERA, M. (1985) “La Animación Sociocultural como un nuevo tipo de educación”, en QUINTANA, J et alii, *Fundamentos de la animación Sociocultural*, Ed. Narcea, Madrid
- MINGUEZ, X.(2000) “La rondalla de la lectura”, *Edetania. Estudios y propuestas*, Núm. 19, en premsa
- MORENO, V.(1998) “La aventura de leer”, en *CLIJ*, número 103, Marzo 1998
- ONTORIA, M^a.A. I PÉREZ, J.(1998) “Màrketing para Bibliotecas”, en *Educación y bibliotecas*, n° 98, Madrid
- PENNAC, D. (1993) *Com una novel·la*, Empúries, Barcelona
- PEREPÉREZ, A. (1995) ”La biblioteca pública: un servei d’animació lectora”, *Quaderns d’animació lectora*, n° 5, Ed. Bromera, Alzira
- SENENT, J.M^a (1998) *Animación y Pedagogía del Tiempo Libre*, Edetania Ediciones, Godella
- UCAR, X. (1992) *La animación sociocultural*, Ed. CEAC, Barcelona